

Психологическая характеристика дошкольного возраста

В книге «Детство и общество» Э. Эриксон пишет, что очень много людей гордятся тем, что обходятся без религии, тогда как их дети не могут позволить себе такой «роскоши». Возраст начала знакомства с многообразием проявления окружающего мира по сути восприятия является религиозным. Ребёнок интуитивно ощущает существование смысла в окружающем мире. Мир для него «не есть набор случайных и отдельных фактов, но он весь пронизан смысловыми лучами, исходящими из одной точки. Существование Верховного и Благого не требует доказательства для ребёнка...».

Период дошкольного детства часто называют временем символизма, так как логические мыслительные операции только ещё формируются в интеллекте, опираясь на внешние объекты. Символ, как мостик от одной реальности к другой, позволяет ребёнку в 4-5 летнем возрасте соединять объекты и понятия. Наиболее отчётливо это проявляется в детской игре. Палка может быть символом ружья и коня, камушки могут быть пищей, деньгами, лекарством и т.д. Многие психологи называют игровую деятельность ведущей в дошкольный период. Совместно с игрой в этом возрасте развивается изобразительная деятельность, элементарный труд, зарождаются начатки учения в форме освоения культурного наследия человечества – воспринимаются и запоминаются сказки, мифы, постигается музыка.

Став субъектом деятельности и речи, приобретя позицию «Я сам», ребенок начинает реализовывать ее в смысловой сфере, преимущественно в игре, с помощью воображения. В связи с этим важно рассмотреть два момента: что есть игра, каково её соотношение с воображением; что означает «произволение» воображения (Е.Е. Кравцова).

Игра относится к интрогенному поведению, т.е. поведению, обусловленному такими факторами личности, как потребности и интересы, в отличие от экстрогенного, определяемого внешней необходимостью.

Радость – одна из ключевых ценностей человека. Именно на получение радости направлено игровое удовлетворение духовных потребностей. Стремление получить радость через «свободную игру человеческих сил» можно проиллюстрировать фактами спонтанно возникающих игр у взрослого человека. Однако своеобразие игры в отличие от других форм интрогенного поведения заключается в том, что она «является генеральной формой поведения: все формы экстрогенного поведения могут составить содержание игры» (Д.Н. Узнадзе). Кроме того, игра может быть включена в любой вид деятельности. Эту особенность игры общество всегда использовало как средство обучения детей и взрослых труду, познанию, любому делу.

Другая особенность игры состоит в том, что она может быть реализована только при наличии мнимой ситуации. По определению Л.С. Выготского игра – это расхождение между оптическим и смысловым полем. Но игры и нет там, где нет поведения ребенка с правилами, его своеобразного отношения к правилам.

Значение игры, наиболее позднего вида деятельности, появившегося в ходе эволюции человека, активно изучалось многими знаменитыми психологами. Так, С.Л. Рубинштейн отмечал, что игра – это способ познания; А.В. Запорожец считал, что это школа эмоций. Игра развивает полифоничность мышления, так как реализует принцип «все может быть всем». Л.С. Выготский называл игру и искусство средством «взрывного уравнивания со средой в критических точках нашего поведения». Современные психологи и психотерапевты используют «игру в другого» как эффективный прием преодоления внутренних конфликтов. Игра – школа общения и рефлексии. О значении игры в жизни человека наиболее подробно изложено в трудах Д.Б. Эльконина – специалиста по изучению сюжетно-ролевой игры в онтогенезе.

Традиционно игра рассматривается как признак детства, тогда как при достаточно осознанном отношении к ней она становится средством стрессового контроля, самообновления, самоусовершенствования, стимулирования приподнятого настроения. Иногда игра переводится в профессиональное русло: актерская деятельность, спортивные игры, игры с правилами.

Отличие игровых видов деятельности от игры ребенка заключается в том, что они, как правило, имеют общественно полезный смысл и направлены на реализацию учебных, деловых, социально-значимых целей.

На наш взгляд, онтогенез игры можно представить с точки зрения трех подходов:

1. Изменение внешних параметров игры: ее длительности, количества участников в каждом возрасте (А.П. Усова);
2. Изменение структурных компонентов сюжетно-ролевой игры от возраста к возрасту: сюжета, содержания, игровых правил и отношений (Д.Б. Эльконин);
3. Смена видов игры (Е.Е. Кравцова).

Если в первом и во втором подходах рассматривается онтогенез только одного вида игры – сюжетно-ролевой и не обсуждается особая связь игры и воображения как новообразования дошкольного возраста, то третье направление указывает на онтогенез игры через смену ее сущностной характеристики – качества условной ситуации и роли воображения в этом процессе. Поэтому и по причине слабой освещенности данного подхода в учебной психологической литературе более подробно остановимся на его рассмотрении.

В онтогенезе игры Е.Е. Кравцова выделяет следующие этапы:

1. Этап режиссерской игры, который приходится на возраст 3–4 года. Воображение уже появилось, но оно очень несовершенно, и его доминирующим компонентом является предметная среда. Сначала взрослый задает ребенку условную ситуацию, а ребенок ее принимает, только потом начинает ставить ее самостоятельно. Он уединяется с мелкими предметами и разыгрывает с ними несложные сюжеты, являясь и режиссером, и актером одновременно, проговаривает или действует за каждого персонажа.

Благодаря режиссерской игре ребенок научается видеть целое раньше части (замысел, а потом его реализация) и соединять единым рассказом несколько предметов.

В этом виде игры воображение «предшествует» игре. Оно характеризуется «предметностью».

2. Этап образной игры, который характерен для детей 4–5 лет. В этом виде игры ребенок учится перевоплощаться и примеривать функции предметов на себя. Он свободно принимает на себя роль автобуса, лошадки и т.п. Движущей силой этого уровня воображения становится собственный прошлый опыт, т.е. этот компонент воображения является доминирующим для детей данного возраста.

Соотношение игры и воображения на этом этапе уже другое по сравнению с предыдущим: здесь воображение является итогом игры.

3. Этап сюжетно-ролевой игры (дети 5–6-летнего возраста). В этом виде игры дети берут на себя роли взрослого человека. Это более сложная игра, где от ребенка уже требуется умение играть с партнером. Роль взрослого определяется не только созданием условий, обогащением опыта ребенка, но и оказанием помощи в выделении ключевой функции каждой профессии, осмыслением ее социального назначения.

Сюжетно-ролевая игра может возникнуть только при условии освоения ребенком предыдущих видов игры, в которых он научился режиссировать (создавать сюжет) и изображать отдельные роли (образная игра). Игра и воображение здесь слиты воедино, игра и есть «воображение в действии».

4. Игра с правилами – это следующий этап развития игры, и приходится он на возраст 6–7 лет. Здесь выполнение правил связано с их осмыслением и воспроизведением в воображаемой ситуации. Кроме того, такая игра учит детей договариваться. Доминирующим компонентом воображения выступает особая внутренняя позиция ребенка. Он становится более свободным, непосредственно независимым от предметного мира и от своего прошлого опыта. Ребенок приобретает способность управлять созданным образом.

В соотношении игры и воображения последнее предшествует игре.

5. Режиссерская игра второго уровня. Этот этап приходится на школьный возраст (дети 7–8 лет). Воображение выступает источником игры, и ребенок действует исходя только из внутренней позиции, своего замысла. Это своеобразный «театр для себя». В дневниках В.С. Мухиной замечательно представлена ситуация, когда один из сыновей лежит на диване и на вопрос: «Что ты делаешь?» отвечает: «Играю».

Онтогенез видов игр позволяет проследить становление основного, центрального новообразования возраста – воображения. Его развитие идет от осмысления предметной среды к возникновению надситуативной внутренней позиции. При этом по мере развития собственно воображения ребенок приобретает способность все более им управлять. Бывает так, что придуманный ребенком образ вызывает у него страх. Такая ситуация типична для младшего и среднего дошкольного возраста. Старший дошкольник (6–7 лет) уже способен сам найти способы «избавления» от

своих страхов (например, нарисовать вызывающий страх образ и разорвать нарисованное или нарисовать другого персонажа, который сильнее этого и т.п.).

Если на начальных этапах ребенок осмысливает «готовое» предметное содержание, движется в игре от предмета к замыслу, то самый высокий уровень развития воображения характеризуется обратной направленностью: замысел – предметная ситуация. Именно эта особенность дошкольника определяет характер его воображения – утверждение себя в качестве субъекта деятельности.

Следовательно, для полноценного развития воображения необходимы как деятельность в смысловом поле (например игра), так и реальная практическая деятельность ребенка (в частности детское экспериментирование), но на дошкольном возрасте онтогенез игры не заканчивается. В младшем школьном возрасте ребенок становится носителем игровой культуры. Смысл игры ребенка – в идентификации, тогда как для взрослого человека смысл игры заключается в планировании и рефлексии (Е.Е. Кравцова).

Большой вклад в понимание онтогенеза воображения, особенно на этапе дошкольного детства, внесли работы О.М. Дьяченко, которая выделила две стадии в развитии воображения:

1 – стадия, связанная с развитием у детей способности к осмыслению некоторых свойств окружающей действительности; 2 – стадия относительной независимости ребенка от отдельных предметов и их свойств. Главным механизмом воображения ребенка становится сам субъект со своим опытом, желаниями, эмоциями.

В исследованиях В.В. Давыдова выделены две особенности воображения: целое раньше части; перенос функций с одного предмета на другой, который этими функциями не располагает.

Исследования Е.Е. Кравцовой, которые были изложены выше, показали новую структуру воображения и его изменение в ходе онтогенеза игры. Следовательно, исходя из этих идей, мы можем выстроить основную линию диагностики и коррекции развития в дошкольном возрасте.

Итак, основными тенденциями в развитии воображения являются: переход к более точному и полному отражению действительности; переход от простого произвольного комбинирования к комбинированию логически аргументированному; все возрастающее соответствие воображаемого образа действительности; реалистичность продуктов воображения (А.Г. Рузская, Я.Е. Кравцова, Г.Б. Яскевич).

По мнению Л.С. Выготского, игра не есть преобладающая форма деятельности, но она является в известном смысле ведущей линией развития в дошкольном возрасте.